

LA CONSTRUCCIÓN SEMIÓTICA DE LA DECADENCIA Y EL ESPACIO FANTASMAL EN “LA CIUDAD DE LUZBEL” DE CRISTINA PERI ROSSI

ARIEL CAMBRONERO ZUMBADO
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA, COSTA RICA

JENNIFER ROBLES MOJICA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COSTA RICA, COSTA RICA

Recibido: 21/09/2020

Aceptado: 14/12/2020

RESUMEN

En este artículo, se estudia el texto “La ciudad de Luzbel” (1993) de Cristina Peri Rossi y, en concreto, la construcción semiótica de la decadencia a partir de la figura femenina de Luzbel y el espacio fantasmal, remembranza americana de una especie de purgatorio o infierno dantesco. A partir de esto, se plantea como objetivo principal detectar cómo ocurre la formación de estos elementos a lo largo del cuento. A modo de hipótesis, se considera que la decadencia se configura mediante la unificación de lo femenino y el espacio físico, en concordancia con la carga simbólica que alberga el nombre Luzbel. Para comprobar esta idea, se procederá al análisis semiótico del mundo mostrado, tanto de los espacios internos como los externos, y de los personajes que aparecen vinculados a cada uno de ellos.

PALABRAS CLAVE: Luzbel, literatura uruguaya, espacio fantasmal, decadencia, *femme fatale*.

ABSTRACT

This article studies the text “La ciudad de Luzbel” (1993) by Cristina Peri Rossi and, specifically, the semiotic construction of decadence based on the female figure of Luzbel and the ghostly space, american remembrance of a kind of purgatory or dantesque hell. From this point, the main objective is to detect how the formation of those elements occurs throughout the story. As a hypothesis, it is considered that the decadence is configured through the unification of the feminine and the physical space, in line with the symbolic charge that the name Luzbel has. To verify this idea, we will proceed to the semiotic analysis of the world shown, taking into account both internal and external spaces, and the characters that relate to each of them.

KEYWORDS: Luzbel, Uruguayan literature, ghostly space, decadence, femme fatale.



INTRODUCCIÓN

El estudio denominado “Teoría feminista como intertexto en novelas de escritoras latinoamericanas de fines del siglo XX” (2002), de González Ortega, sirve de apoyo fundamental a esta investigación, puesto que contiene una perspectiva política del contexto histórico que engloba “La ciudad de Luzbel” (1993) de Cristina Peri Rossi. González Ortega recuerda que, con la caída de la colonia, la mujer latinoamericana comienza a entrar paulatinamente en el discurso público y cultural. La sociedad patriarcal equipara las nuevas repúblicas latinoamericanas con las virtudes que se suponen naturalmente femeninas de *pureza*, *fuerza moral* y *maternidad*, de manera que se inicia una analogía entre la nación y la mujer, política, cultural y literariamente importante, teniendo siempre presente que es un discurso construido por una élite intelectual meramente masculina.

González Ortega (2002) también hace mención de la presencia de una cuestión feminista en la escritura de Peri Rossi, y la identifica como una escritora cuyo afán polemizador la define, así como su discurso en contra

de los hombres. De igual forma, recuerda un comentario importante de un grupo de escritoras, dentro del cual se encuentra Peri Rossi, que fluye sobre la idea de que escriben como seres humanos y no como mujeres, por lo que la suya sería una *literatura sin marcas de género*, opinión que, evidentemente, supondría un estudio más riguroso en donde se someta la obra en cuestión a una investigación para confirmar o no dicha premisa.

Dentro del marco de los estudios de género, González Ortega (2002) destaca que en “La ciudad de Luzbel” se descubre la tendencia psicoanalítica de la teoría feminista, la cual busca identificar las características de una escritura femenina basada en la relación entre la psique, el género sexual y la creación literaria. Para lo anterior, explica que la conformación biológica y lingüística afecta en la psique de la mujer, determinada, a su vez, por los roles asignados por la sociedad patriarcal. Por lo tanto, para el autor, la situación presentada es justamente aquello contra lo que pretende sublevarse la escritora, la vez que utiliza el lenguaje como mecanismo de rebelión y lucha, al hacer una mímica parodiada de construcciones lingüísticas machistas por medio de un marcado simbolismo.

Por otro lado, en el artículo “Robosexualidad en un cuento de ciencia ficción de Cristina Peri Rossi” (2019), de Java Singh, se emplea la figura del *ciborg* entremezclada con la sexualidad para representar un personaje femenino no domesticado ni por la sociedad ni por los hombres; además, devela el carácter autodestructivo que conlleva la supremacía de las utopías externas sobre las distopías internas. Desde una postura poshumanista, Peri Rossi crea una dialéctica entre el interior y el exterior del *ciborg*. Esto también se evidencia en “La ciudad de Luzbel”, cuya estructura espacial también alberga un contraste entre lo de dentro y lo de fuera, solo que a nivel espacial. Como puede observarse, es un mecanismo bastante usual en la literatura de la escritora uruguaya, ya que también puede evidenciarse en el texto “La éfrasis como imagen dialéctica. Leyendo Las musas inquietantes de Cristina Peri Rossi desde la subalternidad” (2019), de Alicia Francisco Rodó. En este estudio, se utiliza la éfrasis como una herramienta dialéctica para expresar la resistencia cultural y la relevancia del subalterno, del excluido o recluso a la otredad por no concordar con el estándar.

En esta misma línea, en el estudio “Lenguaje y representación en la predictadura uruguaya: una lectura de *Indicios pánicos*, de Cristina Peri Rossi” (2020), Cuéllar Aragón establece que la obra de esta autora es una respuesta a un lenguaje mimético de índole representativa, lo que conlleva el abordaje de dos nociones: la hegemónica y la contrahegemónica. Estos dos

poderes radicalmente confrontados se representan mediante la aparición de grupos sociales, de los cuales uno está subyugado al otro, elemento que se evidencia en el texto mediante la violencia y las referencias históricas puntuales. En síntesis, como se ha observado en todos estos casos, incluyendo “La ciudad de Luzbel”, la noción de otredad está muy presente en Peri Rossi. Existe un afán de mostrar lo subalterno, lo despreciado, lo no estándar, para crear luego, mediante un proceso dialéctico, un contraste que manifieste el sesgo tan marcado entre dos polos totalmente opuestos.

MARCO TEÓRICO

Este trabajo se desarrollará desde una perspectiva semiótica, por lo que no se aludirá a una teoría en específico, sino más bien a un compendio de conceptos de autores para elaborar un apartado teórico que facilite al lector el entendimiento del análisis. Para la concepción de «semiótica», se toman en cuenta los postulados de dos teóricos: Peirce y Eco. Peirce (1974) entiende la semiótica como otra denominación de la lógica: “[es una] doctrina cuasi-necesaria, o formal de los signos” (p.21), en la que busca describir lo que deben ser los signos y no solo lo que son en el mundo real, mediante la observación y el razonamiento desde una inteligencia científica (con afán positivista). Aunado a lo anterior, Peirce (1974) define al «signo» o «representamen» como:

[A]lgo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aun más desarrollado. [...] El signo está en lugar de algo, su objeto. [...] no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen. [...] continúa teniendo un contenido similar, es “la misma idea”, y no es, en cada instante del intervalo, una idea nueva. (p.22)

Esto será fundamental para entender aquello a lo que hacen referencia los signos en el texto, desde una perspectiva connotativa, y más allá de su significado denotativo. Por otra parte, para Eco (2000) “la semiótica se ocupa de cualquier cosa que pueda CONSIDERARSE [sic] como signo” (p.22); y en cuyo caso, el signo: “está constituido siempre por uno (o más) elementos de un PLANO DE LA EXPRESIÓN colocados convencionalmente

en correlación con uno (o más) elementos de un PLANO DEL CONTENIDO” (p.83). Esta correlación debe estar reconocida por una sociedad humana para ser considerada válida. En este caso, se asimilan a lo entendido por Saussure, donde en un signo se corresponden un significante y un significado.

Asimismo, Eco restringe la concepción de signo y especifica que no se trata de una entidad física ni de una entidad semiótica fija, habla de una correlación codificadora de elementos independientes, que proceden de dos sistemas distintos. De esta forma, no existen signos, sino funciones semióticas (Hjelmslev, como se citó en Eco, 2000). De forma aclaratoria:

Una función semiótica se realiza cuando dos fúntivos (expresión y contenido) entran en correlación mutua [...] Por tanto, los signos son los resultados provisionales de reglas de codificación que establecen correlaciones transitorias en las que cada uno de los elementos está, por decirlo así, autorizado a asociarse con otro elemento y a formar un signo sólo en determinadas circunstancias previstas por el código. (Eco, 2000, p. 84)

Según la cita anterior, el signo se considera un sustituto significativo de otra cosa, pero al ser transitorios, tienen la característica de cambiar y convertirse en significantes de una cosa distinta a la que habían sido asociados anteriormente, y esta creación de signos va a estar determinada por el contenido de los códigos de cada sistema de significación.

Debido a que el motivo primordial del texto “La ciudad de Luzbel” es el viaje, se empleará como base el concepto que Vladimir Propp le otorga a este elemento en su libro *Raíces históricas del cuento* (1946). Ello consiste en un proceso de iniciación en el que el personaje evoluciona tras pasar una serie de obstáculos que conllevan la muerte simbólica de este para, posteriormente, renacer como un nuevo individuo. Este viaje se inicia con la separación del protagonista respecto a su hogar, que debe abandonar para que el viaje posea justificación. Tal partida puede ocurrir de distintas formas, pero el objetivo principal es que se lleve a cabo. Tras partir, el personaje arribará al lugar donde se realizará la iniciación: habrá tanto pruebas como prohibiciones que debe afrontar para alcanzar el siguiente nivel evolutivo, y retornar a su casa y completar el ciclo de maduración.

Paolo Santarcangeli (1997) nutre el aporte de Propp con la noción del peregrinaje del alma, en la que la vida se concibe como una peregrinación que el personaje debe ejecutar para purificarse y regenerarse en este plano

físico y poder ascender a un estado superior y meramente espiritual. De este modo, ulteriormente, logrará unificarse por completo con la divinidad en un acto de transformación final, donde se alcanza la perfección del sujeto. Al igual que el folklorista, Santarcangeli vincula a ese viaje una serie de pruebas y dificultades que deben sobrepasarse para arribar a la meta, puesto que es gracias a estas que el individuo se purga de todo aquello que lo separa de lo divino. El estadio terrenal o físico colmado de obstáculos se homologa al símbolo del laberinto, sitio en el que el personaje entra por voluntad propia para conseguir algo que esta estructura resguarda en su centro; sin embargo, aunque este funja como purgatorio para el protagonista, también puede servir como su cárcel; es decir, es un elemento simbólico dual: puede liberar y ayudar al personaje a trascender, así como también lo puede aprisionar o confinar como si de una especie de exilio se tratase. Ambas nociones permiten interpretar “La ciudad de Luzbel” desde la semiótica del viaje o la peregrinación; por supuesto, cabe resaltar que a lo largo del desarrollo se sustentará el análisis con la mención de algunos símbolos y otros elementos, pero no se especificarán en esta sección por no ser la parte medular de la investigación.

Para entender el análisis del espacio, es necesario proceder con una breve explicación de los cuatro conceptos claves que se emplearán en este estudio: cronotopo, puesta en abismo o *mise en abyme*, circularidad y la casa. En cuanto a cronotopo, se entiende como la interrelación entre los factores de tiempo y espacio que determina la secuencia de acontecimientos en un texto literario. Dependiendo de la relación entre el tiempo y el espacio, así deberán desarrollarse los acontecimientos (Bajtín, 1989). Esta noción es de suma importancia porque sirve para develar la estructura textual, el cómo está conformado el texto. Respecto a la noción de puesta en abismo, Dällenbach (1991) la define como toda parte interna en la que se puede observar el total del relato o de la parte macro mediante reduplicación, capa sobre capa o estructura dentro de otra estructura (como el caso de la *matrioska*), entre otras formas.

Según Bachelard (2000), la espacialidad cíclica o circular carece de pasado y, por ende, de futuro, puesto que siempre gira en torno a sí misma. De igual modo, posee una cualidad hipnótica que atrae todo en dirección a su centro, consiguiendo separar al personaje del mundo exterior. Por otra parte, Bachelard (2000) concibe la casa como un espacio que invita a habitarla, atrae hacia su interior a los personajes que la observan desde fuera y, una vez dentro, los sume en la intimidad. Es como un viaje a lo más

privado, pues conforma al ser como tal y representa su psicología. Ambos espacios funcionan muy bien juntos, puesto que tienen un punto en común: encerrar al personaje. Mientras el espacio circular atrae todo a su centro y no deja libertad para escapar de él, la casa seduce con su intimidad para atraer a su interior al personaje. Ambos espacios sirven para aislar al personaje del exterior, creando así una dicotomía externo-interno. De acuerdo con Bachelard (2000), la dialéctica entre lo interno y lo externo crea una relación totalmente opuesta y excluyente entre ambos extremos. A uno se le atribuye lo positivo, y al restante, lo negativo. Al oponerse, no pueden compartir características. Por lo que para su análisis se debe crear un contraste entre ambos polos de la dialéctica, para así determinar los valores de cada uno y, por ende, de los personajes que en ellos se desenvuelven.

En cuanto al aspecto de la decadencia, se definirá tomando en cuenta la conceptualización brindada por Litvak (1986) a lo largo de su estudio sobre la decadencia en la literatura española de finales del siglo XIX. Por tanto, esta representa el conjunto de elementos que van en contra del progreso establecido por los grandes imperios o grandes puntos de referencia (en el texto sería Francia) y que se rige por un determinismo social y cultural. Entre estos elementos se encuentran: el estancamiento, la crueldad y los vicios del presente, el erotismo y la perpetuidad de las pasiones carnales y la personificación de la decadencia en un arquetipo femenino primigenio que lleva a los otros personajes a la perdición. De esta manera, la noción de decadencia se basa principalmente en un contraste entre un lugar o individuo que se ajuste a las normas del progreso y otro que no se halle dentro de tales parámetros. A raíz de esta confrontación, se denomina lo degradante y lo progresivo.

Cabe añadir que, en el caso de este cuento, la decadencia se vincula automáticamente con lo gótico, puesto que no hay una irrupción de un objeto sobrenatural B en la realidad A, como sucede en lo fantástico (Roas, 2001), sino que es un sujeto del mundo A el que arriba al mundo sobrenatural B. Con ello, se abre una puerta al terror psicológico y al deleite sobrenatural por medio de dos elementos: la erotización de lo femenino y la figura del recinto fatal, representado por la casa de Luzbel, “metáfora central de toda ficción gótica que sirve como representación una inseguridad política” (Solaz, 2003, párrafo 5). Además, todo esto ocurre por medio de la aparición del fantasma, un fantasma de índole infernal en concreto: Luzbel. Para comprender mejor la forma en la que se estructura un fantasma, se recurre a Freud y Lacan en palabras de Nasio (1998). La concepción de fantasma freudiana consiste

en una generación psíquica que se halla en movimiento constante y que se mantiene la mayor parte del tiempo inconsciente, aunque también puede tornarse consciente e intercambiar de un estado a otro.

De acuerdo con la perspectiva lacaniana, el fantasma es también la transformación de un sujeto en objeto cuando este es idealizado por un individuo; es decir, pasa a ser el deseo de un individuo, por lo que se cosifica, mas no representa la realidad, sino una fantasía de esta. Asimismo, existen ciertas características que caracterizan al fantasma: 1) puede aparecer como una escena, un personaje o una acción; 2) posee un carácter dominante, puesto que causa una obsesión en el individuo; 3) se puede expresar mediante ensoñaciones, sueños o pesadillas; 4) se manifiesta mediante una acción o relato repetitivo e inolvidable, que causa una especie de placer en el individuo; 5) alberga un carácter enigmático, puesto que no se puede explicar con la realidad; 6) la trama en la que se desenvuelve el fantasma posee una naturaleza perversa¹.

MARCO METODOLÓGICO

En cuanto a la metodología que guiará el cumplimiento de los objetivos propuestos al inicio del estudio, se procederá de la siguiente manera: primero, se evidenciarán todos los espacios que involucra el texto. Posteriormente, se decodificará cada uno de los espacios, de lo externo a lo interno, desde un punto de vista dialéctico con la ayuda del texto *La poética del espacio* (2000) de Bachelard, para así comprobar la noción de decadencia que de estos se insufla. Esto conlleva que, conforme se abarque cada espacio, se analizarán también los elementos dentro de cada uno de ellos y que caracterizan la unidad espacial decadente que el texto exhibe. En segundo lugar, se estudiarán los personajes: primero, Luzbel y todos los elementos que la envuelven; segundo, el viajero y el resto de personajes que terminan bajo el poder de Luzbel. Esto con la finalidad de determinar si los personajes, o al menos algunos de ellos, son los encargados de plasmar la decadencia o, por el contrario, si es el espacio el que encierra a los personajes en un mundo decadente.

En los dos primeros pasos, análisis del espacio y de los personajes, se utilizará como referencia, cuando sea necesario, el libro *El agua y los*

1 Véase Nasio (1998, pp.152-155).

sueños (2005) de Bachelard y cualquier otra fuente requerida. Antes de proceder a la sección del análisis, se brindará a continuación la diégesis del cuento para que facilite el entendimiento del trabajo. “La ciudad de Luzbel” inicia con la historia de un viajero que fue a la ciudad de Luzbel, ciudad misteriosa sin tiempo y que está apartada del mundo. Tras verse envuelto por las tentaciones de este espacio, quedó confinado allí de por vida, sin posibilidad de salir alguna vez².

I. MATRIOSKA FANTASMA

En este primer apartado, se analizará el comportamiento semiótico del espacio en el cuento. Dicho espacio no es uno solo, sino una totalidad espacial compuesta por varios subespacios que culminan en el personaje antagonista. Es decir, es una muñeca rusa cuyas capas representan un espacio que encierra a otro. En el centro de esta *matrioska*, se resguarda el personaje que le da nombre a la ciudad —al macro espacio—, Luzbel, que, a su vez, se configura como el núcleo espacial. Tal muñeca rusa espacial se compone de la siguiente forma: Luzbel (ciudad) > el café del polaco que se perdió > la casa de Luzbel > Luzbel (personaje)³. Como se observa, el esquema propuesto afirma que el núcleo espacial es el personaje mismo que se halla dentro de una casa, de la que solo se puede conocer su existencia tras pasar por el café del polaco que se perdió. Todos esos espacios yacen dentro de la ciudad que, cabe mencionarse, recibe su nombre de Luzbel, así que en esencia el espacio es cíclico: inicia y acaba en el mismo punto: Luzbel.

Aunado a esta relación con la estructura de *matrioska*, se encuentra la noción de *mise en abyme*, la cual Lucien Dällenbach (1991) define como: “todo espejo interno en que se refleja el conjunto del relato por reduplicación simple, repetida o espaciosa” (p.49). Por tanto, en el texto de Peri Rossi, dicha reduplicación se evidencia en los cuatro niveles que componen el espacio: la ciudad, el café, la casa y Luzbel, puesto que todo el relato está dentro de sus partes más pequeñas. Es decir, la ciudad de Luzbel, el café del polaco, la casa de Luzbel y Luzbel se referencian entre sí, lo que crea un círculo interminable: el que entra a la ciudad se ancla automáticamente a ella, no

2 Cristina Peri Rossi. (1993). La ciudad de Luzbel. Montevideo: Ediciones Trilce. Todas las referencias a este texto son tomadas de esta edición, por lo que se limitará a colocar entre paréntesis el número de página para facilitar su ubicación y la fluidez del trabajo.

3 Esto último se estudiará en este apartado únicamente desde la perspectiva espacial, debido a que se profundizará como personaje y de manera más amplia en una posterior sección.

puede salir nunca más y va adentrándose en cada una de sus capas, porque la ciudad lleva al café, cuyo propietario redirige al protagonista a la casa de Luzbel. Una vez dentro de la vivienda, el viajero alcanza el último escaño: Luzbel, pero esa interacción hace que el protagonista no reanude nunca su viaje y prefiera permanecer en la ciudad a la espera de que Luzbel lo vuelva a recibir en su hogar, cosa que jamás sucede de nuevo. Como puede observarse, el entrar en la ciudad es entrar en Luzbel, es quedar atrapado en un ciclo eterno o en medio de dos espejos contrapuestos que no cesan de reflejarse el uno con el otro (*mise en abyme*), donde se vea por donde se vea siempre va a estar Luzbel (ya sea en su forma espacial o personificada).

Tal ciclicidad se argumentará más adelante, cuando se abarque la ciudad y sus características; por ahora, se procede a analizar el título del cuento para develar la subyugación de la ciudad ante el personaje Luzbel. El título «La ciudad de Luzbel» está compuesto por dos sintagmas: uno nominal (La ciudad) y otro preposicional (de Luzbel). En el caso del sintagma nominal, se evidencia que no se habla de cualquier ciudad, sino una en específico, cosa marcada por el artículo definido; no obstante, no posee nombre, por lo que se puede conjeturar que se trata de una ciudad sin identidad. Tal noción de carencia identitaria se refuerza con la adhesión del sintagma preposicional, puesto que conlleva la subordinación de la ciudad a un personaje: Luzbel. Por ende, es una ciudad que se define a partir de su poseedor: lleva el nombre de su dueño porque no alberga uno propio y, por consiguiente, se define bajo esa posesión. En definitiva, el título nos revela una ciudad poseída por Luzbel, como si se tratara de una ciudad dominada por un fantasma. ¿Pero qué significa Luzbel? ¿A qué está subyugado este espacio o por qué elementos está poseído?

De acuerdo con la cultura popular, Luzbel es otro nombre para Lucifer. La diferencia radica en que Luzbel es como se llamaba al ángel antes de haber caído, mientras que se le denomina Lucifer para señalar que se ha convertido en un ángel caído. Esta idea concuerda con la primera característica que alberga la ciudad en el texto: “Era una ciudad sin tiempo, sin pasado, suspendida como en una pompa de jabón, y por eso mismo, exonerada del futuro” (p.7). Esta es la cualidad más importante, ya que se está describiendo un espacio separado del tiempo; es decir, un espacio no terrenal atascado en un mismo punto, sin poder acceder al pasado ni al futuro. En otras palabras, una ciudad sin historia ni progreso y que yace en un mismo punto fijada como una fotografía que no cambia nunca ni tiene esperanza de cambiar. Aquí es donde la vinculación con el nombre Luzbel se

hace evidente: es una ciudad paralizada en un estado ilusorio, en una noción que ya no existe; es decir, una ciudad que no acepta su caída, sino que aún cree poseer la categoría de «luz bella».

Tras esa relación entre la ciudad y Luzbel, se revela que el tiempo, al igual que la nomenclatura del personaje, se congeló, transformándose en un encierro para todos quienes allí habitan y quienes arriben a ella: “De Luzbel, no se puede salir. Nada lo prohíbe, si no es el sueño [...] envuelven a sus habitantes, de modo que no sabe que sueñan, y por no saberlo, no atinan a despertar” (p.7). En la cita anterior, se manifiestan dos nociones primordiales de la ciudad: aparte de ser una ciudad-encierro, sitio que actúa como un callejón sin salida (solo se puede entrar), también es un lugar de influencia onírico-alucinógena que atrapa a los individuos sumiéndolos en el sueño para que olviden la realidad; en otras palabras, es un espacio ilusorio. El aspecto de concebir el espacio como un claustro del cual no se puede salir una vez se entra en él equivale a la noción del infierno: cualquier pecador que termine en él, jamás podrá salir. Con tal ideario, se concluye: la misma noción ilusoria se observa en el nombre Luzbel: engaña presentándose como algo que ya no es, siendo así un camino de placeres imaginarios que acaban en un infierno; por otra parte, la ciudad es un espacio de castigo eterno. Ello se entiende debido a que la ciudad no alberga tiempo, lo cual equivale a algo perpetuo.

A raíz de esa base ilusoria que gobierna a los personajes, se crea un fantasma de Luzbel cuando esta es idealizada por los viajeros. Para entender mejor este punto es necesario recurrir a la conceptualización de fantasma que tiene Lacan. Según Nasio (1998), Lacan concibe un fantasma como la idealización de un sujeto que desemboca en la conversión de este en un objeto, en un mero deseo proyectado que no puede ser tangible, porque es inalcanzable: nunca sacia a su creador. En este sentido, se puede evidenciar en el texto de Peri Rossi que todos los viajeros idealizan a Luzbel a raíz de lo relatado por el polaco del café. Todos crean un fantasma de Luzbel que poco a poco toma tanta fuerza como para convertirse no solo en un objeto de deseo para los viajeros, sino también en un objeto material: una ciudad. De esta manera, ocurre un mecanismo curioso, un fantasma nace de otro: la ciudad nace de Luzbel, por eso está subordinada a ella. Así, no solo se está frente a un espacio infernal en un aspecto cíclico del cual no se puede escapar, sino también se está frente a una ciudad fantasma, una ciudad que seduce a los viajeros mediante la figura de Luzbel para mantenerse con vida: mientras más viajeros alimenten el fantasma de Luzbel, la ciudad

seguirá existiendo. Dicho de otra manera, la ciudad es el fantasma que oculta el deseo más profundo de los viajeros y con el que se alimenta para perpetuarse en el tiempo. Del mismo modo, el personaje Luzbel utiliza la ciudad como una trampa de goma para capturar a los viajeros, para que ellos la continúen alimentando con sus deseos. Esta especie de simbiosis entre personaje y espacio emula la idea de la supervivencia del fantasma: si nadie cree en él, este simplemente deja de existir; por el contrario, si se cree en él, su existencia puede llegar a perpetuarse.

Otro elemento llamativo de la ciudad es su carácter tempestuoso (constantemente llueve y es embestida por fuertes vientos), dotada de muchos árboles, está en lo alto y despidе un doble perfume: uno perceptible por todos y otro que solo los que acaban de llegar pueden sentirlo, ya que aún no se han acostumbrado a él. Cabe mencionar que este segundo perfume, proveniente de los troncos de los árboles, posee un efecto hipnotizante en los individuos que permanecen en Luzbel. Esta característica es la más importante respecto a la vinculación de la ciudad con Luzbel, puesto que los que acaban de llegar perciben la fragancia porque aún se hallan con vida, mientras que aquellos que se han acostumbrado a él es porque han pasado a ser parte del lugar; es decir, han muerto. Propp (1946) se refiere a esto como una de las señales primordiales que separa a los vivos de los muertos. Esta cualidad es de suma importancia porque Luzbel es una criatura de otro plano y el espacio en el que se envuelve, aquí llamado infierno, es considerado sin vida gracias a esta característica, como una especie de espacio fantasmagórico donde habitan almas condenadas.

Es importante agregar que la idea de la ciudad como un infierno se repite a lo largo de todo el texto, como se ejemplifica en el siguiente fragmento: “De Luzbel no se puede salir, pero en cambio, se puede entrar, aunque nadie parece haberlo hecho deliberadamente. Se arriba por casualidad, se llega porque no se pudo ir a otra parte” (p.8). Aquí se revela tal ideario de espacio infernal en tres aspectos: a) es imposible salir de Luzbel, b) quienes han entrado no lo han hecho por voluntad propia y c) aquellos moradores de Luzbel terminaron en ella porque no tenían la posibilidad de ir a otro sitio. Tales características se homologan a las del infierno: no se puede salir de él, quienes acaban ahí es porque son enviados ahí, no por libre albedrío; por consiguiente, no albergan el chance de migrar a otro lugar. Al mismo tiempo, estas son tres características del espacio fantasma: comporta una sola escena, lo que equivale a permanecer en la ciudad para esperar ser escogido por Luzbel una vez más (perpetuidad); el viajero se transforma en

un simple espectador, no por voluntad, sino porque Luzbel así lo quiere, así que este pasa a formar parte de los habitantes de la ciudad (carencia de libre albedrío); el conocer a Luzbel hace que el único espacio posible para ellos sea la misma ciudad, porque el entrar en la casa de Luzbel son atados de por vida a este espacio (imposibilidad de ir a otro sitio)⁴.

Ya se ha dicho que es una ciudad sin pasado ni presente, lo cual insufla una idea de falta de origen y de progreso. Si a esta idea en especial se le añade que allí “se habla acerca del mundo [...] el mundo está siempre presente, es el punto de referencia de toda conversación [...] en la ciudad de Luzbel se habla de Francia con mucho detalle” (pp.10-11), entonces se puede dilucidar con mayor fuerza el espacio al que hace referencia el texto: América. ¿Cómo se llega a esta conclusión? Sencillo: la contraposición entre la ciudad de Luzbel y Francia, la tierra de las luces, devela la luz sin tiempo y la luz con tiempo, respectivamente; es decir, la ciudad de Luzbel busca ser una mera imitación de Francia, tanto así que por eso conserva el nombre de Luzbel, para vincularse con la tierra de las luces. Además, se hace uso del estereotipo del continente americano: colmada de vegetación, de clima tempestuoso, apartado del mundo, como una especie de Edén. Asimismo, a este se le adicionan otros elementos: espacio estancado en el tiempo, donde no se tiene un origen claro ni un progreso validado por la élite europea, y donde atrapa, cual ente seductor, a quienes arriban ahí.

La idea anterior se sustenta especialmente en la parte de la cita en que se cataloga a Francia como referente base de las conversaciones en Luzbel, lo que apunta a la ya conocida influencia europea, especialmente francesa, en toda América, concretamente Latinoamérica, en un afán de europeización de las nuevas naciones tras la formación de los nuevos estados nación. De igual modo, en el cuento se deja bastante claro que entre Luzbel y Francia hay grandes cantidades de agua que las separa, lo que alimenta la noción de espejo entre ambos territorios. Tampoco puede olvidarse que esta cualidad especular de Luzbel es un elemento prototípicamente atribuido a Luzbel: invertir las características de Dios, total o parcialmente, como si del reflejo de un espejo se tratara (Papini, 2011). En este caso, de acuerdo con el texto, Francia equivale a esa figura divina que Luzbel imita de manera inversa. La siguiente tabla resume la explicación antes brindada para que se comprenda de mejor forma:

4 Revisar Nasio, 1998, pp.153-154.

América	Francia
Sin origen ni progreso	Con origen y progreso
Espacio imaginario	Espacio físico
Carente de lujos	Colmada de lujos
Sin industria desarrollada	Industria desarrollada
+naturaleza / -urbano	-naturaleza / +urbano
Dominada y estancada	Dominadora y libre

Tabla 1. Comparación entre América y Francia en el cuento “La ciudad de Luzbel” de Cristina Peri Rossi.

Como puede observarse en la Tabla 1, todas las características designadas a América se contraponen a las de Francia, como si el texto deseara transmitir esa noción de reflejo por parte del continente y esa falta de originalidad. En definitiva, evidencia la idea de América como un producto fallido de Europa en el que el progreso y la historia están ausentes y, por ende, le es imposible avanzar tanto en la industria como en otras áreas. Esta imagen especular funge como reveladora de una decadencia en el territorio americano respecto a Francia que, dicho sea de paso, es considerada como el mundo, lo que implica que América está fuera del mundo. A esto se aúna la metáfora de América como infierno y Francia como paraíso, donde sí hay movimiento temporal y progreso, según el cuento, que termina por concretar la siguiente dupla de opuestos: América es un espacio para los muertos y condenados, una zona del no ser en la que únicamente se sufre —no está validada desde la perspectiva mundial ni propia, por lo que hay un doble desprecio—; en cambio, Francia es configurada como la zona del ser, donde sus individuos están en un estadio superior y no están muertos para el mundo (Grosfoguel, 2011). Como mencionaba Bachelard (2000), la división espacial macro se crea a partir de una dialéctica entre dos polos completamente opuestos en el texto: lo interno (América) y lo externo (Francia). De acuerdo con el texto, América

se vincula al extremo negativo (cementerio, ciudad fantasma, infierno, zona del no ser) y Francia se codifica como el positivo (ciudad de progreso, ciudad de las luces, ciudad viva, zona del ser).

La concepción de los habitantes de Luzbel como muertos se ilustra a la perfección en el cuento: “Desde la baranda se divisa un cementerio muy blanco [...] no permitieran establecer esa frontera definitiva entre los vivos y los muertos que es tan rígida en otras partes” (p.13). De acuerdo con la cita, la primera imagen que se divisa de Luzbel es la de un cementerio y la sensación de inexistencia del límite entre los vivos y los muertos. Esto pone de manifiesto un juicio de valor que escinde cualquier vinculación entre ambos espacios: los habitantes de Luzbel son seres indefinidos, confinados a una ciudad fantasma; es decir, la posición de la vista viene de afuera, antes de desembarcar en Luzbel, por lo que se decodifica como una focalización externa, proveniente de aquel mundo con tiempo y vida, según el texto.

Hay un elemento que ya se mencionó, pero no se ha explicado aún: el agua. El agua que caracteriza el texto está vinculada al sueño, teniendo así tres características básicas: es purificadora, invasora y rumorosa; de igual manera, está ligada a la conversación:

[T]ienen por delante varias horas de intimidad mirando llover, inician siempre una conversación sin prisa que los lleva a divagar por los diversos senderos del sueño, iguales a los del agua [...] esa lluvia invita a la intimidad y a la fantasía. (pp.11-12)

Como se advierte en la cita anterior, el agua de Luzbel alberga capacidades alucinatorias, ilusorias y fantasiosas que se propagan mediante el acto de conversación, por lo que el acto de habla acá se enlaza al elemento acuático para insuflar el sueño, equivalente a la fantasía, la ilusión, idealización, etc. Esta agua es una representación simbólica de la creación del fantasma, ya que: “el fantasma no solo se expresa a través del relato analizante sino también, en ocasiones, en sus acciones, sueños y ensoñaciones” (Nasio, 1998, p.153). Esto se comprueba con las ilusiones que tiene el viajero y con las cuales se va alimentando el fantasma de Luzbel, puesto que ella misma se introduce en sus sueños, ella los moldea.

Esto queda más claro cuando se indica el tipo de agua de la que se habla: un agua profunda. De acuerdo con Bachelard (2005), el agua profunda somete una imagen a una sistematización idealizada y le “otorga al mundo así creado una solemnidad platónica. Le da también un carácter personal que sugiere una forma schopenhaueriana: en un espejo tan puro, el mundo es mi

visión” (p.81). En otras palabras, esta clase de agua incita al individuo a un sueño profundo en el que lo incentiva a crear su propia versión idealizada del mundo, un fantasma del mundo en el que se encuentra. En esta ocasión, los viajeros que arriban a Luzbel elaboran ese misticismo de la ciudad infierno y por eso es catalogada aquí como una ciudad fantasma: su médula es la perspectiva distorsionada e idealizada de quienes llegan a sus tierras. Es un espacio fantasma en toda regla, movido por otro fantasma: Luzbel, que es su versión personificada, su génesis. Retomando la idea de Dällenbach (1991), dicho ser es creado a partir de una *mise en abyme*: un fantasma que se refleja a sí mismo en una estructura de *matrioska* y, por consiguiente, se convierte en un círculo perpetuo y atemporal.

En cuanto a la noción circular, Bachelard (2000) menciona que una estructura redonda devela no solo la falta de un pasado, sino también la ausencia de tiempo, puesto que no se dilucida en dónde inicia ni dónde termina. Además, la circularidad se caracteriza por poseer un efecto hipnótico que concentra todo en una sola idea, logrando que el resto del mundo desaparezca. Esta simbología resume y justifica la cualidad circular de la ciudad de Luzbel. La ciudad aprisiona a los viajeros en una obsesión eterna hacia Luzbel, el centro del círculo. Una vez dentro, el personaje queda anclado a la ciudad y se aparta del resto del mundo y de su pasado: olvida de dónde viene y a dónde va, lo único que desea es estar nuevamente con Luzbel; en otros términos, acceder otra vez al centro de ese inmenso redondel, a la última capa de la *matrioska*, al reflejo interno de la puesta en abismo. Todo gira, como un círculo lo hace, en torno a un centro que, en este caso, es Luzbel personaje. Desde la perspectiva fantasmática de Lacan, se trata de un espectro conformado principalmente por dos partes: la ciudad y Luzbel. La primera encierra a la segunda y funge como trampa para los viajeros: borra sus recuerdos y hace que solamente piensen en ella, por lo que deben permanecer eternamente en ahí para tratar de saciar su deseo, su nuevo centro. Los viajeros acaban convirtiéndose en fantasmillas que, como insectos alrededor de una bombilla, giran en torno a Luzbel (personaje) y se vuelven parte de la ciudad.

Existen dos espacios dentro de la ciudad: el café y la casa de Luzbel. En cuanto al café, la siguiente cita brinda algunas características de este:

Es esencial [...] albergarse en algún café [...] Allí donde uno puede ser encontrado, cuando se le busca [...] Se trataba de un cabaret de mala muerte, con butaca de felpa roja raídas por el

uso y flecos dorados retorcidos, que morían en el piso como los restos de una antigua cabellera. A algunas butacas les faltaba el respaldo, a otras un brazo, pero también faltaban muchos caireles de la araña manchada de grasa, y las tablas del suelo, desiguales, mostraban grandes agujeros, como caries. (pp.14-15)

Como se evidencia en la cita anterior, ese café es un espacio en el que el personaje puede ser encontrado, como si se hubiera perdido antes, por lo que quien entra allí, se pierde automáticamente en el fantasma de Luzbel. Además, es un lugar de paso obligatorio si se arriba o se vive en la ciudad. El aspecto del café es asociado a un cabaret y recuerda a un lugar lujoso destrozado por el tiempo y que, al detenerse o marcharse el tiempo, quedó con apariencia decadente. Aunado a esa fachada derruida, se hallan dos elementos claves: el desorden y la suciedad, los cuales se vinculan con la idea de un espacio como infierno en el que reina el caos y el sufrimiento psicológico. Allí dentro se encuentra el dueño del lugar, quien se configura como una especie de guardián de aquel sitio que incita a los viajeros a permanecer en Luzbel.

También se pueden anotar otras dos cualidades: es un espacio de ingesta de bebidas alcohólicas y se cierra en un momento determinado. En cuanto a la primera característica, el café en realidad es un bar disfrazado de cafetería, lo cual reafirma la noción ilusoria y fantasiosa que posee la ciudad y, por ende, sus micro espacios. Sin embargo, el aspecto más importante es que la bebida funge acá un carácter vinculador: gracias a ella, los viajeros demoran sus intentos de partida y terminan varados en Luzbel. A esto hay que añadirle una peculiaridad del licor: se caracteriza por un olor nauseabundo. Una vez más el motivo del hedor que devela que este líquido es en realidad un líquido para los muertos, por lo que al beberlo un vivo, lo acabará convirtiendo en parte de la ciudad; es decir, lo transformará en un fantasma errante.

De acuerdo con Propp (1946), esta acción es necesaria para poder acceder al mundo de los muertos y poder sufrir el proceso de transformación, para luego renacer como un ser totalmente nuevo. No obstante, aquí se anota que esta bebida, al igual que el agua, se une con la conversación para persuadir al individuo y terminar logrando que este forme parte de los habitantes de Luzbel y, así, no pueda salir de la ciudad nunca más. La siguiente cita ilustra lo antes dicho:

En los escasos raptos de lucidez que le sobrevenían a veces, como luego de una borrachera, se proponía abandonar la ciudad, seguir el viaje [...] Antes de partir le preguntó, por casualidad, a un parroquiano del café donde vivía y cuáles eran las cosas de Luzbel que le faltaban ver. (p.18)

Se devela que la bebida actúa como el agua profunda, es una variante, ya que sume al individuo en un sueño, como una borrachera, si se une a la conversación. Además, le impide al viajero finiquitar su viaje: hace que el proceso de iniciación se trunque y, por consiguiente, el personaje no alcance la purificación necesaria, sino que lo enclaustra dentro de la ciudad de manera perpetua. En síntesis, el whisky es un catalizador que propicia la estadía permanente del viajero, anulando así el peregrinaje para encerrarlo en Luzbel por la eternidad. Cabe añadir que el alcohol propicia la conversación en el texto y crea una especie de camaradería ente el viajero y el administrador del café. Esto se consigue gracias al cronotopo del licor. De acuerdo con Bajtín (1989), el cronotopo es la vinculación de un tiempo específico con un espacio específico que determina la secuencia de acontecimientos de un texto literario. Por tanto, el cronotopo del licor se propiciaría en una taberna, o algún lugar en donde los personajes estén bebiendo alcohol, y un tiempo de descanso, donde el viajero hace una pausa de su viaje para narrar algo. Ovares y Rojas (2001) lo explican de esta manera:

[U]n viajero que, para responder a un ruego, narra una historia con la que encanta a los oyentes. Esta y el licor que ha propiciado la camaradería y las confidencias, hacen olvidar a los participantes las circunstancias que los rodean. (p.87)

Todos estos elementos aparecen en el cuento de Peri Rossi: el viajero que hace una parada para descansar, un interlocutor con el cual conversar (administrador del café), un espacio en el que se bebe licor (el café), el alcohol (el whisky), una narración (todo acerca de Luzbel) y un tiempo en pausa. La única diferencia radica en que el texto no muestra a un viajero que narra, sino uno que escucha, puesto que el narrador de las maravillas de Luzbel es el administrador del café. Es decir, el viajero toma la posición pasiva, la de escucha, lo que sirve como un elemento premonitorio de lo que le sucederá: se convertirá en un observador eterno del fantasma de Luzbel. En cambio, el administrador posee un rol activo que sirve para persuadir y seducir al

viajero con la información acerca de Luzbel. Este mismo rol dominante, que posteriormente tendrá Luzbel, es una característica del fantasma, la cual se analizará en el siguiente apartado. Hay que hacer hincapié en un detalle: sin el whisky no se genera la conversación. El licor es el elemento que induce al viajero al abandono de su voluntad y a tomar el rol pasivo de manera perpetua, a merced del administrador, de la ciudad y de Luzbel.

Con respecto al segundo aspecto, la hora en la que se cierra el café, parece que el cuento se contradice con la recurrente idea de que en Luzbel no existe el tiempo. Sin embargo, no es una contradicción, sino un juego simbólico. No es que el lugar cierra a una hora en específico, sino que todo está estancado en una hora en específico y, como ya no corre el tiempo, todas las categorías temporales se anulan: “Cierro a las tres de la madrugada, pero usted puede quedarse jugando a la baraja y dormir aquí” (p.15). El fragmento anterior manifiesta no solo el tiempo en el que está estancado el espacio, sino también el vínculo existente con Luzbel: las 3:00 a.m. es la inversión de la hora de la muerte de Cristo; es decir, a través de la inversión blasfema, se refuerza la idea de Luzbel, que en realidad es Lucifer (la hora revela su condición de caído; de lo contrario, no habría tal oposición), como dominador y dueño de esa ciudad. Esto último conlleva a la denominación de la ciudad como un espacio condenado y abandonado por Dios; o sea, un infierno repleto de fantasmas que cayeron en la ilusión de este ser.

Finalmente, están los dos últimos espacios: la casa y el cuerpo de Luzbel. Respecto al primero, solo se puede acceder a él una vez se haya pasado por el café y se haya conversado con los habitantes del lugar; es decir, cuando el personaje ya es parte de los habitantes de la ciudad (cuando ya ha sido absorbido por el sistema luzbelino). Asimismo, la llave de la casa es una contraseña: por medio de un mecanismo lúdico se hunde al viajero en una obsesión por llegar a conocer a Luzbel, ya que allí dentro es el único lugar donde puede ser hallada: “A Luzbel no la vio todavía porque no sale nunca [...] Ni los domingos. No la puede ver por la calle, ni en una tienda, ni en una iglesia [...] para visitarla hay que saber la contraseña” (p.19). Como se observa en la cita, se tienta al viajero con la noción misteriosa de Luzbel para que intente entrar a la casa de ella, como apelando a su curiosidad. Esto con el fin de llevarlo al centro del laberinto: el cuerpo del ángel caído, para así encerrarlo en la ciudad por siempre. Aquí es donde la vinculación entre el nombre de la ciudad y del personaje antagonista manifiestan la ciclicidad espacial y conecta con la parálisis temporal: el cuerpo del Luzbel se homologa a la ciudad; por ende, el viajero acaba entrando por donde arribó la primera vez, obstaculizando y borrando la salida para siempre.

En este punto es donde se revela la estructura laberíntica del espacio en general. Hay varios departamentos que el viajero atraviesa primero que simulan las pruebas prototípicas del proceso de iniciación, solo que acá esto alberga una finalidad inversa: no se desea que el individuo alcance la purificación y renazca como un ser renovado, sino se lucha porque el sujeto entre en el juego de la ciudad y acabe confinado dentro de ella para siempre; es decir, su objetivo esencial es truncar dicho proceso evolutivo del personaje para crear un fantasma de él que haga perdurar la existencia tanto de la ciudad como de Luzbel. El espacio es laberíntico en cuanto a la noción espiralada que tiene, tipo una muñeca rusa cuyas capas equivalen a distintos espacios que complementan un macro espacio. Para ello, se vale de dos elementos: la *mise en abyme*, que provoca una continua reflectividad entre las capas internas y la totalidad del espacio, y el espacio congelado, que permite culminar el objetivo de enclaustramiento del viajero tan anhelado por la ciudad en sí. Esto confirma los aspectos de una América seductora, por los misterios que alberga para los extranjeros, y estancada, puesto que siempre desemboca en el mismo punto, afirmando así la idea de carencia de progreso del continente.

De acuerdo con Bachelard (2000), prototípicamente la casa tiene como papel fundamental insuflar intimidad que sirve para atraer a quien la contempla para que la habite. Tal noción se encuentra en el cuento de Peri Rossi de la siguiente forma: tanto el café como la ciudad hipnotizan al viajero para arrastrarlo luego a la casa. Una vez dentro de ella conoce a Luzbel y el sentido de habitarla, tanto a la casa como a ella, queda impregnado en la mente del hombre, lo que desemboca que abandone su viaje y se quede estancado en aquella ciudad con la esperanza de adentrarse de nuevo a aquella casa y poseer otra vez el cuerpo de aquel ángel caído. La casa se une a la estructura circular y de puesta en abismo para que el viajero solo pueda ver esa casa y anhele a quien se esconde en su interior.

Al cuerpo de Luzbel se penetra sexualmente: “Cuando se han recorrido todos sus caminos, intervenido en sus puertas, deslizados suavemente por sus galerías, Luzbel se estremece hasta siete veces. Alguien dice hasta setenta veces siete” (p.21). De acuerdo con la cita, el coito con Luzbel se homologa tanto al recorrido completo de la ciudad como a la confinación perpetua dentro de ella. Aquí se termina de constatar el afán de inversión respecto al acto de iniciación: dicho proceso debe concluir en la transformación final, que es la unión con la divinidad. En el cuento sí se lleva a cabo este paso final, pero el personaje no se une a la divinidad, sino

a la demonicidad, lo que conlleva al aprisionamiento del sujeto. En otras palabras, se copia de forma inversa la etapa de la transformación última para crear el efecto contrario: no la ascensión total del protagonista, sino un descenso completo: una fantasmaticización perfecta del personaje.

Cabe mencionar el intertexto bíblico de la cita anterior: “hasta setenta veces siete” (Mat. 18:21-35), cuyo mensaje original es la cantidad de veces que se debe perdonar, de acuerdo con Jesús. Una vez más se emplea una estructura inversa: aquí el fragmento bíblico no significa una noción de perdonar cuantas veces sea necesario para ser perdonado por Dios, sino que desnuda otra intención. Hacer sentir placer a Luzbel setenta veces siete para que el viajero reciba ese mismo placer sexual; no obstante, esa idea es tan solo un señuelo que sirve para anclar al personaje a la ciudad y, por ende, a Luzbel, para tornarlo en un adicto de aquella ciudad fantasmal y sin tiempo, de aquella Luzbel misteriosa y restringida. Tal ideario insufla el estereotipo del viajero que llega y se queda en América en búsqueda de placer, como si este fuera un lugar exótico o edénico, pero no es más que un fantasma.

A continuación, se aporta una tabla para ilustrar la estructura de muñeca rusa que posee el espacio en el cuento:

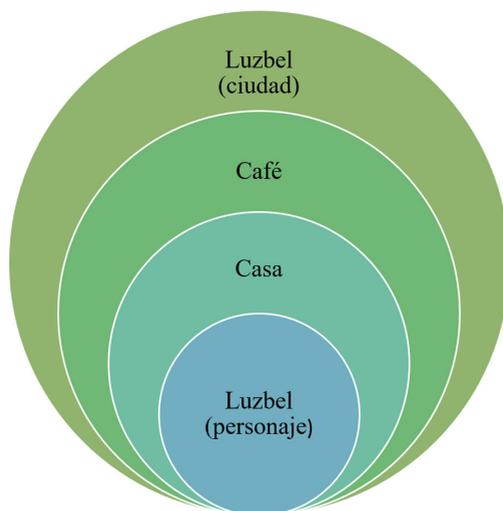


Tabla2. Estructura de muñeca rusa en el espacio del cuento “La ciudad de Luzbel” de Cristina Peri Rossi.

Como se observa en la Tabla 2, el proceso de iniciación se determina gracias a la estructura espacial. Se sabe, una vez se descubre este rasgo del texto, que el viajero jamás concluirá su viaje, por lo que su fin es vagar por siempre en busca de unirse verdadera y totalmente con Luzbel, cosa que solo sucede parcialmente: la transformación final es la unión con Dios de forma perpetua; acá, en cambio, es una unión con la demonicidad o la fantasmagoría que propicia una obsesión o adicción con unirse a ella constantemente, como si debiera colmar y apaciguar el vacío que queda en el personaje tras no poder completar su ciclo evolutivo. En síntesis, el espacio está elaborado de tal forma que es un laberinto creado por fantasmas, en el que se estancan los individuos que tratan de penetrarlo. Al mismo tiempo, esto demarca la noción de decadencia cíclica que se le atribuye a América. Tal noción de decadencia en el continente americano se compone de dos partes en el texto: un autodesprecio que desemboca en el deterioro del espacio —esto se comprueba con la imagen caótica y derruida que tiene el café, por ejemplo, demuestra que hubo una vez que no fue así— y un estancamiento que hace que no avance. Se elude el progreso al permanecer igual que siempre, al permanecer en lo degradado y no continuar.

Por último, cabe agregar la identidad del narrador, puesto que este dato es el punto final de la noción de confinamiento de que se expone en el texto para mostrar la decadencia del continente americano. Si quien entra a Luzbel no puede salir nunca más y si el narrador está contando un relato que le comunicó un viajero: “Un viajero me contó” (p.7), implica que la voz narrativa, por consiguiente, también es alguno de esos viajeros que quedó confinado dentro de Luzbel y, a su vez, el lector termina conociendo la historia por medio del libro, que funge como conector entre dos mundos. ¿Qué significa esto? ¿Tan solo un afán de infundir incomodidad en el lector? No. Significa que aquí hay una connotación de que el mensaje solo se puede pasar de confinado a confinado, lo que quiere decir que todo lo producido en América permanece en ella, Francia no se preocupa por recoger esta clase de mensajes. Consiste en una metáfora para aludir de una forma más artística a la reclusión del continente americano respecto del mundo. Algo así como que la verdadera cara de este territorio solo es conocida por aquellos que moran en él; el resto, por su lado, mantiene la noción estereotipada de América.

II. LOS FANTASMAS DE LUZBEL

Una vez estudiada la estructura semiótica del espacio, se procede a realizar el estudio de la configuración semiótica de los personajes. Luzbel se toma como un personaje macro, que tiene una manifestación espacial y una actancial. Respecto a la primera, se revela como aquel espacio fantasma que engloba a los condenados; en cuanto a la segunda, primero es necesario entender el denominado cuadro actancial de Propp. En este caso, se tomó como referencia un artículo en donde se explican con claridad los principios teóricos fundamentales de dicho modelo.

El cuadro actancial permite: “visualizar las principales fuerzas del drama y su rol en la acción. Presenta la ventaja de ya no separar artificialmente a los personajes y la acción, si no de revelar la dialéctica y el paso progresivo de uno al otro” (Saniz, 2008, p.92). La relevancia de este aporte se debe a que, en un nivel macro, permite correlacionar la situación dramática con los personajes, la aparición de conflictos y la resolución de estos. Por otro lado, en un nivel micro, proporciona una visión nueva de los personajes al elaborar una distinción entre «actante» y «actor».

Los actantes, término propuesto por Greimas, son personajes (humanos, animales u objetos) que cumplen o sufren el acto del que se habla, y como actantes tienen funciones particulares y específicas determinadas por pares dicotómicos (sujeto/objeto, ayudante/opositor, etc.); de este modo: “El actante se define pues, no por un personaje si no por los principios y los medios de la acción: un deseo, un deber, un saber, de naturaleza y de intensidad variables” (Saniz, 2008, p.93). Esta noción de actante fue abordada por Propp y Greimas, pero aquí solo se tomará en cuenta lo establecido por Propp, quien explica que existían funciones reconocibles, que podían reducirse a modelos que se caracterizaban por acciones o funciones particulares. Los actantes que estableció eran el malo, el donante, el auxiliar, la princesa, el mandante, el héroe y el falso héroe.

Esto significa que para el análisis de un texto, es posible tomar como punto de partida la función de cada «actante», con el fin de relacionar una situación con lo que «representa» cada personaje, objeto o acción. En este caso, se parte de la significación de Luzbel como personaje y se busca relacionarla con las situaciones descritas y el desarrollo de las acciones narrativas, para así ir hilando y explicar la figura de *matrioska* que se ha comentado desde el inicio.

En el texto de Peri Rossi, la figura actancial se concibe como aquel fantasma que permite un contacto directo con los seres humanos para fomentar la parte lúdica del viaje: es quien establece las reglas de convivencia —por ejemplo, por medio del hedor que los “cría bajos sus efectos” (p 8)— y quien permite la entrada por medio de los versos poéticos, en el caso presentado por los versos de Dante. Según dice la cita: “Por mí se va al eterno dolor [...] Dejad toda esperanza, vosotros, los que entráis” (p.22), esta recitación, semejante al cántico de un ritual, es el paso lingüístico mediante el cual el viajero se abre camino al mundo de los muertos: América, la ciudad estancada en el tiempo.

Cabe resaltar que este juego-ritual alberga una serie de reglas propias con las que domina a los viajeros que llega. Tal idea se sustenta con la propuesta de Huizinga (1939) acerca del juego, quien menciona que: “Cada juego tiene sus reglas propias [...], son obligatorias y no permiten duda alguna [...]. En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego” (p. 24). La existencia de reglas en el juego afirma una actitud lúdica en el comportamiento de Luzbel: es ella quien establece tal reglamento. Dicho juego no abarca solamente a los personajes a su alrededor, sino que ella misma se postula como un juego en el cual se crea una atmósfera enigmática, de tal manera que se incite a los viajeros, por medio de la curiosidad, a querer conocerla. Es un juego de seducción en el que Luzbel controla las cuerdas. La percepción de exclusividad, en la que solo algunos pueden verla, incrementa el afán misterioso que se construye en este personaje: no cualquiera logra avanzar en el juego, por lo que ahora su estancamiento se nutre con la idea de quedarse para lograr, en algún momento, la recompensa de conocer a Luzbel, ora por primera vez, ora por una vez más. Es decir, se trata de otro mecanismo de atracción y embeleso que mantiene el juego vigente. La atmósfera enigmática y el sentido lúdico seductor son elementos propios del fantasma. De acuerdo con Nasio (1998), Lacan mencionaba que un fantasma se caracteriza por causar enigma y asociarse al ámbito de los deseos sexuales (juego de seducción y coito con Luzbel). Además, el fantasma, al igual que Luzbel en el cuento, aparece como un personaje dominante e induce al observador (el viajero) a una acción que se repite y es inolvidable. Tal acción es el querer estar de nuevo con Luzbel, por lo que el viajero se estanca permanentemente en vano; dicho de otra forma, lo ancla en el tiempo.

Aunado a lo anterior, se describe a Luzbel como lenta en su actuar: “Desprecia la pasión confusa que omite detalles y precipita los movimientos, en torpe entrevero. Luzbel ama la pasión lenta, larga, que se detiene, morosa,

en cada poro [...]. Luzbel, lenta como un siglo, teje su tela de araña” (p.21). De este fragmento, se extraen dos intertextos: el primero bíblico y el segundo literario. El primero referencia a una de las cualidades prototípicas de Satanás: la paciencia con la que espera a que sus presas caigan en sus garras:

Se sienta [el malo] al acecho en las aldeas; en los escondrijos mata al inocente; sus ojos están acechando al pobre. Acecha en oculto, como el león desde su cueva; acecha para arrebatar al pobre; arrebata al pobre trayéndolo a su red. Se encoge, se agacha, y caen en sus garras muchos desdichados. (Salmo 10: 8-10)

De acuerdo con el salmo, el actuar pausado y cauteloso del malo se asemeja al actuar de un león que acecha a su presa, el cual concuerda con la actitud y el accionar que posee Luzbel para con los viajeros: prepara la ciudad como un tablero de juego en el que el protagonista debe transitar por varias casillas para poder acceder a ella, avizora desde su casa al viajero, entabla una conexión indirecta con su presa mediante el resto de personajes para que él se vea envuelto en dicho juego de misterio hasta hacerlo caer en sus garras. Por otra parte, el intertexto literario es el de Penélope de la *Odisea*, el cual se evidencia con la descripción de Luzbel como la mujer paciente que teje y engaña a través de este tejido (su juego); Luzbel es ceremoniosa y disfruta de la confusión de los hombres como la *femme fatale* que personifica.

El tema de la presencia poética determina una relación importante: América es concebida como poesía, creando una comparación con un arte considerado puro y original, pero es grotescamente irrumpida por una prosa: aquella influencia europea que no permite el avance de este otro lugar, en esta ciudad de Luzbel, puesto que como ya se vio, no existe tal originalidad en tierras luzbelinas (americanas). Aunado a esto, se regula el acceso a la palabra. Luzbel posee el poder de la palabra, imita al poder creador otorgado generalmente a Dios: “tienen algo de las criaturas primigenias, dotadas del don [...] de la nomenclatura” (p.12). Este poder de la palabra tampoco se advierte desde una perspectiva positiva, puesto que en realidad es el medio empleado por Luzbel para conducir a quien la visite a una autocondenación; los versos utilizados no por nada son de Dante, autor tomado como uno de los mayores representantes de la literatura europea en la lírica. Según el cuento de Peri Rossi, este impacto europeo resultó condenatorio para el territorio americano.

Por otra parte, como ya se mencionó, Luzbel remite al nombre del ángel más importante de Dios, antes de que cayera y se cambiara su nombre a Lucifer. Retomar esta idea resulta fundamental para entender el principio de decadencia: el actuar de Luzbel no corresponde a su papel de ángel, puesto que es seductora y condenatoria, lo que implica que este nombre es en realidad una máscara. Es decir, su actuar es más bien el de Lucifer, por lo que ya ha ocurrido el descenso de lo celestial a lo infernal en este personaje y, por consiguiente, conduce a la percepción ilusoria que se tiene de la ciudad de Luzbel. La idea de la máscara es posible observarla también en la cuestión lingüística, debido a que dentro del mismo cuento se hace explícito el uso dual de las palabras en el espacio luzbelino: “las palabras significan lo que significan, más un espectro difuminado de alusiones metafóricas” (p.20); esto refuerza la idea de que en esta ciudad nada es lo que parece.

Asimismo, para comentar un poco más sobre la perspectiva lúdica en el texto, se toma una cita del cuento donde se dice que Luzbel “No perdona a nadie que no sepa cómo sigue [el verso] [...]. Luzbel se burla de todos sus amantes fracasados” (p.19). En la cita se observa que Luzbel disfruta del fracaso de quienes arriban a su puerta: existe un entretenimiento para ella en el hecho de que determinado ser humano no haya podido vencerla en el juego de las palabras; no obstante, la victoria de los visitantes no llega plenamente. Dicha victoria es en realidad una cortina de humo, una pantomima para hacerle creer al visitante que se encuentra en la posición de poder; sin embargo, el juego no ha acabado: Luzbel sabe que los viajeros querrán entrar muchas veces más a su habitación, y les deja pistas en sus paredes: “Llena las paredes de su cuarto con signos, cábalas, enigmas y los versos que prefiere” (p.20), aunque quien llega se distrae y no alcanza a poner atención a las pistas, por lo que Luzbel se mofa de sus visitantes; en otras palabras, se confirma la propuesta de que en realidad no existe victoria para los hombres en el juego de Luzbel. A su vez, esto crea una oposición semántica entre Luzbel y los jugadores: ella es un ente paciente que dirige el juego; ellos, seres que se dejan controlar por la prisa y las pasiones, por el afán de ver una vez más a Luzbel.

La feminización de Luzbel, el hecho de que sea mujer, permite asociarla una vez más con la figura de la *femme fatale*. Ella es seductora, implacable e inteligente —identificable mediante la referencia a las antiguas mujeres de Egipto—; por medio de su astucia, engatusa a los hombres y los conduce (casi) voluntariamente a condenarse a sí mismos, lo cual culmina con la consumación de un acto sexual. Esta astucia ha sido tan bien cimentada

que ni si quiera ella misma es quien los atrae, sino las historias que sobre ella se construyen, basadas en la situación ilusoria y ficticia previamente mencionada, que son narradas por el resto de personajes del territorio luzbelino. La ciudad de Luzbel se erige sobre el principio de ser un lugar fantasma, similar a un sueño o a algo imaginario, por lo que la pérdida de la memoria tiene un papel fundamental, así como la dispersión de las ideas por medio del discurso.

El hecho de que Luzbel sea feminizada apoya la idea de que se trata de una representación de América, puesto que como se mencionó en el estado de la cuestión, existía una tendencia a equiparar a la mujer con la idea de nación (González Ortega, 2002). Evidentemente, en este caso se hace inversamente: no se trata de virtudes como fuerza moral y maternidad, sino de una figura condenatoria desde una postura que provoca el estancamiento del progreso de la nación y sus habitantes, por ejemplo, a nivel de la vida comercial.

Otro de los personajes a estudiar es el viajero, quien funge como ente catalizador por medio del cual el narrador se entera de lo acontecido. Pero, como se mencionó antes, este narrador es al mismo tiempo otro de los habitantes de Luzbel, puesto que solo entre confinados sería posible compartir el mensaje, debido a que nadie puede salir de dicha ciudad. A su vez, se comprende que el lector también es parte de este territorio luzbelino y, por consiguiente, de esta situación de inmortal estancamiento que encierra la construcción del espacio. En definitiva, el lector pasará a ser uno de los condenados a propiedad de Luzbel.

De igual manera, el papel del viajero es el rol de todos los seres humanos, esto explica el hecho de que no albergue nombre, engloba a una colectividad, aquella que comprende los moradores de la ciudad de Luzbel, por lo que remite a los americanos en general. Lo anterior implica que los ciudadanos de América se encuentran en una constante peregrinación hacia su futuro idealizado, pero esta se ve truncada por la presencia de Luzbel, quien los incita a regresar una y otra vez, puesto que se menciona la idea de que a los aposentos de Luzbel se intenta entrar varias veces, y así se mantiene el hechizo que los condiciona a permanecer en ese estancamiento. El personaje del viajero es quien comunica la percepción desde su punto de vista y el narrador lo comunica desde una focalización supuestamente ajena, pero no del todo, ya que es probable que se encuentren en la misma situación de confinamiento infernal. Inclusive, tal narración se configura como una de las historias acerca de Luzbel que se emplean en el espacio luzbelino

para que el viajero cancele su viaje (proceso purificador) y permanezca en Luzbel por la eternidad tras realizar el pacto mediante la pronunciación de los versos.

En este sentido, se evidencia la degradación del protagonista, lo cual ocurre no solo por estancarse en un mismo espacio ya de por sí degradado, sino también por abandonar su viaje, que representa la noción de progreso verdadero, por una espera eterna de un fantasma que no es siquiera accesible. Se degrada en tanto él se abandona por seguir una luz caída, una luz que ya se apagó hace mucho tiempo, una luz fantasma que engaña a todos los viajeros con su luz falsa. Vinculándolo con el espacio, es una luz que trata de emular a la de Francia y que por esa imitación se pierde a sí misma. Como puede observarse, la degradación del personaje principal va de la mano con la espacial.

El parroquiano también resulta un personaje fundamental en el juego de Luzbel, puesto que es, según la terminología de Propp (1946), un ayudante: es quien le advierte al viajero adónde debe ir, qué debe hacer; lo cual se instituye como el don que es otorgado por aquello a quienes les corresponde ayudar al héroe en su travesía. Sin embargo, una vez más se observa la estructura inversa: aquí el ayudante no beneficia en realidad al viajero, sino a Luzbel; es decir, ayuda a Luzbel a que el protagonista caiga en su juego y, con ello, perjudica al héroe tras insuflarle la curiosidad requerida para que se cree en él la obsesión hacia el ángel caído. Además, se une a la lista de personajes tipo que aparecen en el texto. Se trata de personajes que no poseen nombre y que representan la fragmentación identitaria existente en el continente americano, apoyado, también, por la idea de que esta es una tierra de “emigrantes” (p.14). Es decir, no existe una identidad consolidada, sino que se encuentra dividida y ello impide el progreso del lugar: no hay una cultura de unión, sino de subyugación del pueblo (América) a un ser supremo, Luzbel (el eterno presente) y Francia (el progreso inalcanzable).

Antes de finalizar, es importante aclarar la concepción usada del término «estereotipo», el cual Amossy y Pierrot (2020) definen como “una idea convencional, asociada a una palabra, en una cultura dada” (p.95). El estereotipo se toma como parte de la significación y se relaciona con la idea aceptada y generalizada de determinada palabra. Con base en ello, en el texto se hallan los siguientes estereotipos: *femme fatale* (Luzbel), buen salvaje a la inversa (el viajero), el paraíso y el infierno (la ciudad). En cuanto a la *femme fatale*, se observa con la caracterización de Luzbel, la cual se muestra como una mujer seductora, fría y calculadora que atrapa a los viajeros con la ayuda

de los fantasmas que ella crea (como la ciudad o la idealización que hace de sí misma). Luzbel captura a sus presas vistiéndose como ángel de luz (rasgo develado en su nombre y en la idealización que hacen de ella). Por consiguiente, este arquetipo de la *femme fatale* se halla vinculado con la del ángel caído, ya que ambos tientan al hombre para que este caiga ante sus encantos.

Respecto al viajero, encarna el estereotipo del buen salvaje pero a la inversa; es decir, el viajero es un extranjero que llega a una tierra paradisíaca para él, pero en lugar de comportarse como un conquistador, se manifiesta como un subordinado de Luzbel: un buen salvaje que hace todo lo que ella desea —estancarse en la ciudad fantasma por toda la eternidad—, esperando a que le dé otra oportunidad para entrar en su casa. De acuerdo con Fernández Herrero (1989), el mito del buen salvaje consiste en “la pureza de costumbres de los primitivos, que representan el estado de naturaleza al no estar degradados, ni corrompidos por la civilización, con sus desigualdades, sus ambiciones, sus odios” (p.146). En el cuento, el mito se invierte, por lo que ya no hace referencia a un primitivo aceptado por los extranjeros gracias a su conducta admirable y pura, sino a un extranjero aceptado por un primitivo (Luzbel) gracias a su conducta sumisa.

Por último, la ciudad encarna dos estereotipos: el infierno y el paraíso; lo que genera la unión de dos espacios radicalmente opuestos en un solo signo. Por una parte, la ciudad es paradisíaca ante los ojos del viajero, lo que devela una fuerte idealización del sitio y lo que eventualmente desemboca en la creación de un fantasma espacial. Por otra parte, la ciudad posee una cualidad infernal, puesto que encierra, para no dejarlos ir nunca más, a los viajeros que arriban. Ese estancamiento, como se mencionó anteriormente, degrada al protagonista y lo ata a un sufrimiento eterno: querer ver una vez más a Luzbel, lo cual nunca vuelve a suceder. Asimismo, el carácter infernal se evidencia en el caos de la ciudad: todo está destruido y no sigue ningún orden. Este afán dual vincula a la ciudad con América, que, a su vez, cumple con ambas características: es un infierno debido a su caos político y su decadencia en otras áreas, pero es un paraíso gracias a la idealización que se ha hecho de ella por parte de los extranjeros. Así, esta dualidad, configurada en un espacio fantasmal, es indispensable para representar a América en el cuento de Peri Rossi.

CONCLUSIONES

El texto de Peri Rossi muestra una decadencia codificada en lo fantasmal mediante el vínculo del personaje Luzbel, la ciudad y los espacios internos a esta. Además, este carácter decadente se análoga con el de América como un continente estancado en el tiempo, pero, a su vez, idealizado desde el exterior como un paraíso terrenal. Con ello, se observa un claro exotismo representado por el fantasma de Luzbel creado por los deseos e idealizaciones de los viajeros que arriban a la ciudad. Dichos viajeros emulan una especie de buen salvaje inverso, donde el extranjero es quien se adapta y se comporta como lo espera Luzbel y el resto de fantasmas de la ciudad. En contraste a América (zona del no ser), Francia (zona del ser) se consolida como el espacio de progreso, la luz que opaca a América, al continente que representa una luz caída, una luz fantasma estancada en el tiempo.

REFERENCIAS

- Amossy, R. y Pierrot, A. H. (2020).** *Estereotipos y clichés*. Buenos Aires, Argentina: Eudeba.
- Bachelard, G. (2000).** *La poética del espacio*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Bachelard, G. (2005).** *El agua y los sueños: ensayo sobre la imaginación de la materia (Vol. 18)*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Bajtin, M. (1989).** Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos sobre poética histórica. *Teoría y estética de la novela* (pp. 237-410). Madrid: Taurus.
- Cuéllar Aragón, D. (2020).** Lenguaje y representación en la predictadura uruguaya: una lectura de Indicios pánicos, de Cristina Peri Rossi. *Escritos*, 28(60), 48-61. <https://doi.org/10.18566/escr.v28n60.a04>
- Dällenbach, L. (1991).** *El relato especular*. Madrid, España: Visor.
- Eco, U. (2000).** *Tratado de semiótica general*. Barcelona, España: Lumen.
- Fernández Herrero, B. (1989).** El mito del buen salvaje y su repercusión en el gobierno de Indias. *Ágora*, 8, pp. 145-150.
- González-Ortega, N. (2002).** Teoría feminista como intertexto en novelas de escritoras latinoamericanas de fines del siglo XX. En C. Cifuentes Aldunate (Ed.), *Síntomas en la prosa hispánica contemporánea*, (pp. 219-246). Odense: Odense University Press.

- Grosfoguel, R. (2011).** *La descolonización del conocimiento: diálogo crítico entre la visión descolonial de Frantz Fanon y la sociología descolonial de Boaventura de Sousa Santos*. Barcelona, España: CIBOD.
- Huizinga, J. (1939).** *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Litvak, L. (1986).** Temática de la decadencia en la literatura española de fines del siglo XIX: 1880–1913. *Romance Quarterly*, 33(2), 201–210. <https://doi.org/10.1080/08831157.1986.9925783>
- Nasio, J. D. (1998).** *Cinco lecciones sobre la teoría de Jacques Lacan*. Barcelona, España: Gedisa.
- Ovares, F. y Rojas, M. (2001).** In vino veritas: la narración del viaje. *Taller de Letras*, 29, 87–98. <http://hdl.handle.net/11056/2875>
- Papini, G. (2011).** *El Diablo*. México D.F., México: Editorial Porrúa.
- Peirce, C. S. (1974).** *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión.
- Peri Rossi, C. (1993).** *La ciudad de Luzbel*. Montevideo, Uruguay: Ediciones Trilce.
- Propp, V. (1946).** *Raíces históricas del cuento*. México D.F: Colofón.
- Roas, D. (2001).** *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco/Libros S. L.
- Rodó, A. F. (2019).** La écfrasis como imagen dialéctica. Leyendo Las musas inquietantes de Cristina Peri Rossi desde la subalternidad. *Estudios de Teoría Literaria-Revista digital: artes, letras y humanidades*, 8(16), 166–179.
- Saniz Balderrama, L. (2008).** El esquema actancial explicado. *Punto Cero. Universidad Católica Boliviana*, 13(16), pp. 91–97.
- Santarcangeli, P. (1997).** *El libro de los laberintos: historia de un mito y de un símbolo*. Madrid, España: Siruela.
- Singh, J. (2019).** Robosexualidad en un cuento de ciencia ficción de Cristina Peri Rossi. *QVADRATA. Estudios sobre educación, artes y humanidades*, 1(2), pp. 110–124.
- Solaz, L. (2003).** Literatura gótica. *Espéculo. Revista de estudios literarios*, 23. <http://webs.ucm.es/info/especulo/numero23/gotica.html>